NES-U4-FRA/FRA

HOW TO PLAY MISSION: IMPOSSIBLE™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF **PALCOM**

You're now the proud owner of PALCOM authentic version of Mission: Impossible™ for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before embarking on your daring rescue mission.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/HOW TO PLAY 4
YOUR AGENTS 6
CONTROLLING YOUR MISSION 8
TO SCROLL OR NOT TO SCROLL 9
PASSWORD SCREEN/HOW TO CONTINUE 10
STAYIN' ALIVE 11
LEVELS OF RESCUE 12
THINGS TO LOOK OUT FOR 14
FACE TO FACE WITH THE ENEMY 16
TAKING CARE OF YOUR GAME 18

DO YOU DARE ACCEPT THIS MISSION???

Not since the cheesy Limberger Case has a kidnapping attracted as much attention as the abduction of Doctor "O." It seems this world-acclaimed genius behind the U.S. military defense system was enjoying the breakfast of braincells (powdered eggs and grape juice), when he and his fetching secretary, Shannon, were mercilessly snatched by the Sinister Seven.

Unknown to the Sinister Seven is the startling fact that Shannon—although a very able stenographer—is really an agent from the Impossible Mission Force (IMF), assigned to protect the good Doctor. Using all her skill and cunning, she has managed to send a secret code cluing you in on where they're being held.

But before you and your team of special agents start high-fiving each other, you'll have to go hand-to-hand with scum like Slash Stiletto and Jean Claude Killer. And you must slink your way through six murderous mazes, from underground warfare off the coast of Cyprus to hand grenade ski runs in the Swiss Alps. Also included in these killer mazes are untold numbers of Espionage Zones!

Before you yodel "Uncle," remember that you have control of three different spy identities—Max, Grant and Nicholas. Each has special talents up his sleeve (like quick-change disguises and remote control bombs) which you'll need to stay alive amid the acid flames, poisonous gas chambers and much, much more!

So go ahead, Jimbo. Put your life on the line and accept this seemingly impossible mission. Or else the good Doctor will be tortured into spilling the top-secret beans about the U.S. military defense system (meaning you can watch the planet go up in a mushroom-shaped puff of smoke a week from Tuesday).

HOW TO PLAY (YES, EVEN SECRET AGENTS HAVE RULES)

Your mission is to rescue Dr. O and Shannon from the grubby clutches of the Sinister Seven as quickly as possible. Then you must discover the motive behind the kidnapping and prevent these international terrorists from executing their diabolical plan.

As you fight your way through each area, you must obtain information and vital ID cards. If you lose your way or get caught without an ID card, not only will you lose a member of your team, you'll lose a little confidence. HINT: Captured prisoners can be helpful here.

During this mission a good sense of direction is only half the battle. Because acid flames, raw

sewage, scorching steam, high voltage electricity and poison gas will block your progress at every turn. You must also have sense enough to keep both eyes peeled for special switches that will turn off bodily-harm devices (like bone-crushing walls).

Now for the good news. There are three agents—Max, Grant and Nicholas—that you can choose from and use according to the situation at hand. Each is equipped with two types of weapons which can be interchanged according to the surroundings. After sizing up your predicament you must choose the right agent with the right talent.

Your agent's Life Gauge decreases each time he is hit by enemy bullets or caught in a trap. An agent is knocked out of the game when the Life Gauge runs out or when he is hit by a car, falls into water, or tumbles into a hidden pit or gorge.

After an agent is dusted, the next agent in line (from left to right) will enter the game. (NOTE: The agents are shown at the bottom right of the screen.) However, if you make it all the way through one area successfully, the knocked-out agents will rejoin your forces at the beginning of the next area.

If all three agents are knocked out of the game, you and your IMF team are finished. But you can still redeem yourself by choosing the Continue Mode (see page 10 for details) to start over from the beginning of the area where your last agent perished.

Oh, by the way...if you begin feeling like a laboratory rat winding through the six maddening mazes, remember you could have JUST SAID NO to this mission! Luckily for the world, you're a big, strong agent who thrives on these dangers...right?...I said right?!

CROSS AT THE GREEN, NOT IN BETWEEN (A NOTE ON PEDESTRIANS)

In the first stage of area 1 (the street), there are some pedestrians who will *not* attack your agents. They are ordinary citizens, so ignore their shopping spree. If one of your agents gets overzealous and attacks one of these jaywalkers, the police helicopter will detain your agent and he'll be out of action until you make it to the next area.

Note: The only time you should blast one of these little old enemies is if they shout and start chasing you with their Uzi Umbrellas.

GETTING TO KNOW YOUR TEAM OF SPECIAL AGENTS

You'd better get to know these guys like the back of your hand. They're your eyes, your ears and most importantly your trigger finger. Each of these agents has an A and B weapon which he specializes in. As an IMF member, it's your duty to memorize each agent's attack methods.

Max "Ride Like the Wind" Harte

Max is very quick and athletic. However, in this mission, he's forced to wear heavy protective gear which slows him to a turtle's pace.

His Type A weapon is a rifle. His Type B arsenal consists of 10 remote control cluster bombs. Press the B Button once to set the bombs, and then once more to explode them.

Grant "The Gazelle" Collier

The Gazelle is an electronics and engineering wiz who dropped out of the Electrical Engineering Institute for the Deprived. Grant turned his considerable electronics talent against the forces of evil by joining the IMF last spring. He is the fastest of the three agents.

He prefers duking it out, so his Type A weapon is a fist. His Type B weapons are 10 sleeping gas bombs that put the enemy into a deep slumber for a limited period of time (unfortunately, they don't work on everyone). Press the B Button to set the bombs, and then once more to release their sleep inducing sominexide gas.

Nicholas "Hide the Shakespeare" Black

Nicholas is a drama teacher who also happens to be a master of voice and facial disguises. During an audition in college he twisted an ankle and is now forced to saunter painstakingly (that's Thespian slang for walk slowly).

A native Australian, Nick prefers a boomerang for his Type A weapon. His Type B weapon is not a weapon at all, but a set of disguises that can be used up to 5 times. When he's incognito, enemies cannot identify him for a limited period of time.

Jim "Please Don't Call Me Digger" Phelps

Jimbo is the leader of the IMF team. He organizes the team for this mission, plots their attacks and sends the team on their way. He also has a major crush on Shannon, whom he will fight for with all of his (and his team's) might.

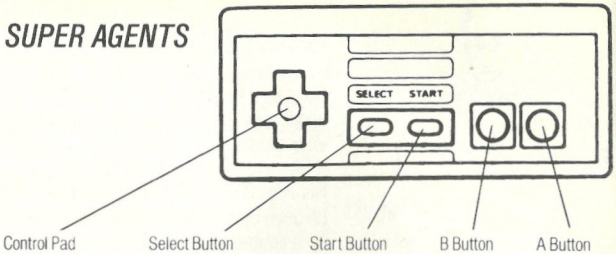
Shannon "Quasar Search" Reed

Shannon is the IMF's newest team member. She is a beautiful former pentathlete and police woman with a background in broadcasting. On this assignment she posed as Dr. O's personal secretary, but, well, you know the rest...

A WORD ABOUT THE MYSTERIOUS DR. O

The Doctor O is known throughout the world for his astounding intellect and eccentricities. He had just finished programming the newest military defense system when he was so rudely interrupted at breakfast (a meal he never skips, because as a doctor he knows how important it is to start the day with lots of fiber, vitamins and caffeine).

CONTROLLING YOUR SUPER AGENTS



IN THE BEGINNING...

During the opening demonstration, push either the Start Button or the Select Button to advance to the title screen. Use the Select Button to choose Start or Continue. Press the Start Button and the game will begin.

Once the game has begun, use the Control Pad to move your agents. Press the A Button to attack with your Type A weapons. You can also use your A Button to cancel the conversation windows you encounter. But be careful what you erase; the information may be vital. Use the B Button to attack with Type B weapons. (Remember, there are limits to the number of Type B weapons available at any given time.)

NOTE: In area 2 (The Canals of Venice) you'll control a Killcraft speedboat. The weapon on deck is the Bass Master Cannon. Press the A Button to fire away. In area 5 (The Alpine War Zone) your agent will be equipped with specially made IMF ski poles. Press the A Button to attack left. Press the B Button to attack right.

During stairway scenes, you can use your Control Pad or your A and B Buttons to climb or descend.

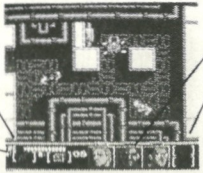
HOW TO CHANGE YOUR IDENTITY

Hit the Start Button to pause the game in mid-action. While the game is paused, move the Control Pad Left or Right to change your agents (in the normal scroll areas only). After you have selected your agent, push the Start Button to resume the mission.

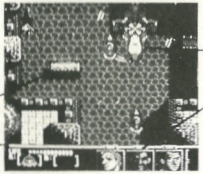
TO SCROLL OR NOT TO SCROLL

This game is made up of six areas, with areas 1 and 6 consisting of two stages. Normal scrolling (where you can change your agents depending on the situation) occurs in areas 1, 3, 4 and 6. Auto scrolling is when all three of your agents are in the game at the same time. Here, it's all for one, and one for all! It occurs in areas 2 and 5. Remember, once your agents lose their lives, both the game and the world will end.

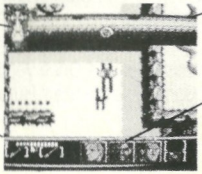
LOOK WHAT'S BEHIND SCREEN 1! (EXAMPLE OF A NORMAL SCROLL SCREEN)



THE SECOND SCREEN IS A REAL GEM! (EXAMPLE OF AN AUTO SCROLL SCREEN...NOT TO BE CONFUSED WITH THE DEAD SEA SCROLL SCREEN.)



NOTHING LIKE A DAY ON THE SLOPES (ANOTHER EXAMPLE OF AN AUTO SCROLL SCREEN)

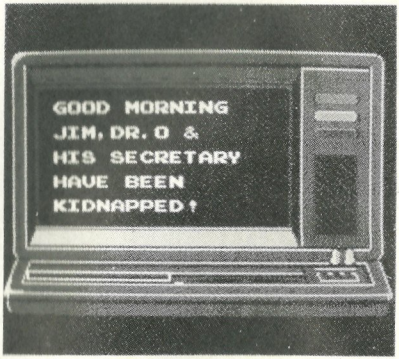


THE PASSWORD SCREEN

To get your secret password code when the game ends, use the Select Button to choose Password and then press the Start Button. The password for the area where the game ended will appear on the screen. The next time you want to begin your mission, choose the Continue Mode from the title screen and enter your password. This will enable you to begin a new mission from the beginning of the area where your last agent perished. (Don't forget to write your password down for safe keeping. That's just common sense for a spy of your caliber.)

HOW TO ENTER YOUR PASSWORD

Move the Control Pad Up and Down to select your password letters. Press the Control Pad Left or Right to move the cursor and change the entry position of each letter. After you have entered your password, press the A Button and your mission will continue from the same area where your last agent perished. If you make a mistake when entering your password, the game will not begin. Press the B Button to return to the title screen...and try, try again.



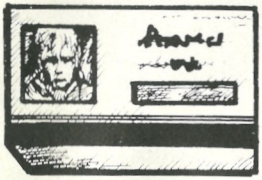
HOW TO CONTINUE PLAYING

To continue playing after all of your agents are knocked out, use the Select Button when the Game Over screen appears. Choose the Continue Mode and you will start from the beginning of the area where the mission ended. Once you have made your selection, press the Start Button.

STAYIN' ALIVE! STAYIN' ALIVE!

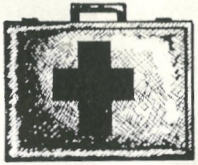
There are certain items you need to continue your mission. They are also important in restoring your agents' Life Gauges.

You can get your hands on these items by frisking captured prisoners of war. You'll also find them in top secret places located throughout your mission.



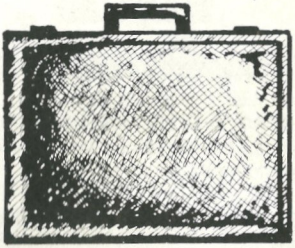
Personal Identification Cards

ID cards are required to make it through the ID checkpoints in each area.



Life Saver

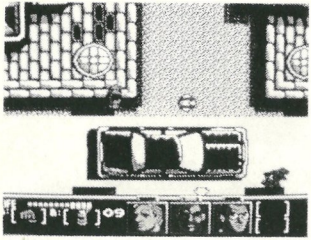
This is helpful in restoring an agent's energy (Life Gauge). Only the Life Gauge of the agent who finds it will be restored.



Secret Attache Case

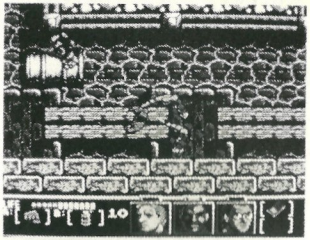
You'll need this to replenish your agent's supply of Type B weapons. Whichever agent finds it will receive its maximum value.

POSSIBLY THE TOUGHEST STAGES OF YOUR LIFE



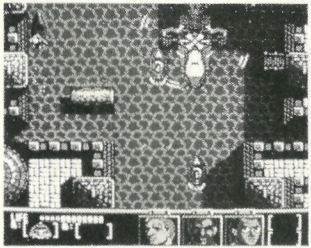
Area 1, Stage 1

The not-so-deserted streets of Moscow. (Watch for white arrows which will direct you to important rooms.)



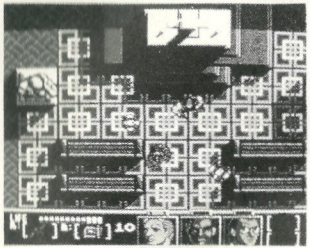
Area 1, Stage 2

Down by the old Joseph Stalin Sewage Treatment Plant (next to Pee-Uski).



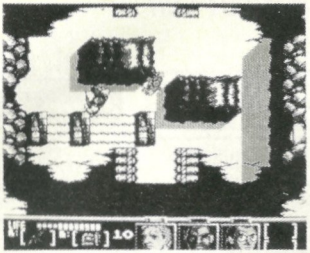
Area 2

The clammy canals of Venice.

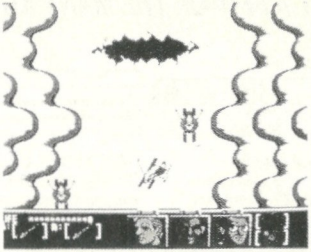


Area 3

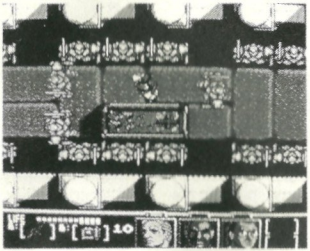
The Syrinx Temples of East Berlin.



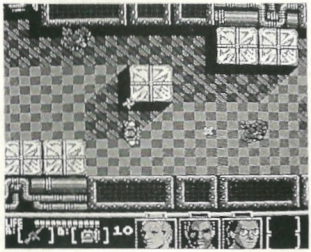
Area 4
The Persian mountain range and prisoner camp (open all year 'round).



Area 5
Those famous Swiss Alps (where the hills are alive with the sound of gunfire).



Area 6, Stage 1
Crumball Harbor off the coast of Cyprus.



Area 6, Stage 2
Shooting by the dock of the bay.

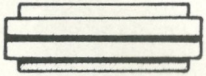
JUST A FEW OF THE MANY THINGS TO LOOK OUT FOR

Iron Curtains

There are one-way and two-way gates. Your agent must go through them from the orange colored side.

Checkpoint Charlie

This gate will not open if your agent doesn't have the proper ID card.

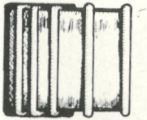


Dialing for Rubles

This gate opens by using a dial. However, your agent won't be able to open it if he doesn't have the necessary electronics skills. Press the Control Pad Up or Down to change the numbers. Then press the Control Pad Right or Left to change the entry position.

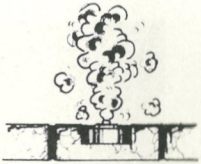
Safety Switch

This switch is used for disarming traps and snares. The different types of switches are displayed in the frame at the bottom of the screen.



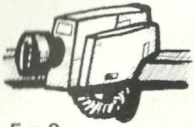
Breath of Hot Air

A blustery wind blows from this valve, making it nearly impossible to move around.



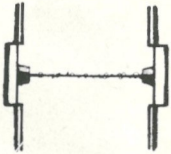
Poisonous Gas Chamber

Lead your agents into this by accident and they will go mad.



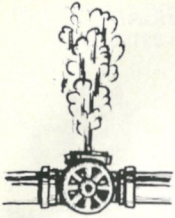
Eye Spy

If an agent is spotted by one of these, a buzzer will sound and he'll be promptly locked up in that room. Then he'll go up against the blood-letting Iron Claw.



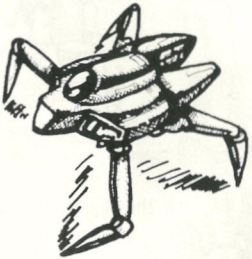
New Sensation

If an agent touches one of these he'll get the same treatment he would for messing with the Eye Spy.



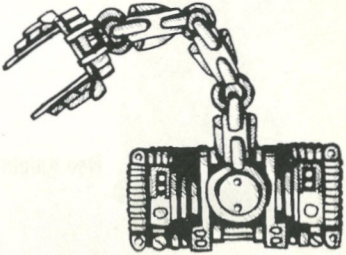
Pressure Cooker

Ever had a steam burn before, Scarecrow? It isn't fun, so avoid at all costs.



Lookout Robot

If an agent is spotted by a Lookout Robot, you'll be in for a scrap heap of trouble. See Eye Spy or New Sensation for a glimpse of your fate.



Robot Warrior

There's no escaping the clutches of a Robot Warrior. Your agent will be promptly captured and knocked out of the game.

Holography Zone

This apparatus projects three-dimensional images. An agent won't be able to move ahead until he disarms this eye sore. (Pretty scary sights. Trust us!)

Hidden Pitfalls

If you lead an agent into a Hidden Pitfall, he'll fall to the floor beneath. If he stumbles into a hole that isn't hidden, he'll be knocked out of the game. (You'll have to see it to believe it!)

FACE TO FACE WITH THE SINISTER SEVEN TERRORIST ORGANIZATION

Neo Knight

Willie
the Water Demon

Slash
Stiletto

The Iron Claw

Fido T. Flamethrower
(AKA: Light 'Em Up Joe)

Guido
the Gondola Gangster

Jorgé Burns

Sigfried
Sniper

Blitz
Blizzardski

Jean Claude
Killer

Pistol Pete
Piranovich

*Treat Your **PALCOM** GAMES Cassette Carefully*

- This PALCOM GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM!

Nous vous remercions d'avoir acheté la véritable version de Mission Impossible™ par PALCOM pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous embarquer dans votre audacieuse mission de sauvetage.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/MODE D'EMPLOI 20
VOS AGENTS SPECIAUX 22
CONDUITE DE VOTRE MISSION 24
QUELQUES MOTS SUR LE DEFILE 25
ECRAN MOT DE PASSE/COMMENT CONTINUER 26
RESTER EN VIE 27
LES NIVEAUX LES PLUS IMPORTANTS 28
LES CHOSES DONT IL FAUT SE MEFIER 30
FACE A FACE AVEC L'ADVERSAIRE 32
CONSEILS D'UTILISATION 34

INTRODUCTION

Jamais, depuis le cas épineux du kidnapping Limberger, celui du Docteur "O" n'avait autant attiré l'attention. Il semble que ce génie célèbre de par le monde pour sa contribution au système de défense US savourait son petit déjeuner pour cellules cérébrales (en fait, des oeufs en poudre et du jus de raisin), quand il fut enlevé en même temps que Shannon, son accorte secrétaire, par les personnages sans pitié que sont les Sinistres Sept.

Mais les Sinistres Sept ignorent un point important : Shannon - bien qu'étant une très bonne sténodactylo- est en réalité un agent de la FMI (Force Mission Impossible) affectée à la protection du bon Docteur. Se servant de tout son savoir-faire et de toutes ses ruses, elle a réussi à transmettre un message secret donnant une idée du lieu où ils sont détenus.

Mais avant que vous et votre équipe d'agents spéciaux ne puissiez vous congratuler mutuellement, vous devrez en découdre avec des tueurs tels que Slash Stiletto et Jean Claude Killer. Vous devrez aussi trouver votre voie dans six labyrinthes meurtriers, allant de combats sous-marins au large de Chypre jusqu'à des courses de skis à la grenade dans les Alpes suisses. En outre, ces labyrinthes piégés comportent des quantités incroyables de Zones d'Espionnage!

Avant de pousser une tyrolienne, n'oubliez pas que vous devez assumer l'identité de trois espions différents - Max, Grant et Nicholas. Chacun a des atouts particuliers dans sa manche (comme les déguisements minute et les bombes télécommandées), dont vous aurez besoin pour rester en vie au milieu des flammes acides et des chambres à gaz toxique entre autres.

Alors allez-y Jimbo. Mettez votre vie en jeu et acceptez cette mission impossible en apparence. Autrement, le bon Docteur sera torturé pour qu'il révèle tous les secrets du système de défense militaire US (ce qui veut dire que vous pourrez voir toute la planète disparaître dans un nuage en forme de champignon dans sept jours à compter de mardi).

MODE D'EMPLOI (OUI, MEME LES AGENTS SECRETS EN ONT)

Votre mission consiste à sortir le Docteur O et Shannon des sales griffes des Sinistres Sept le plus tôt possible. Ensuite vous devrez découvrir les mobiles de cet enlèvement et empêcher ces terroristes internationaux de mener à bien leur plan diabolique.

Au cours de vos combats dans chaque zone, vous devez obtenir des informations et des cartes d'identification d'importance vitale. Si vous vous égarez ou êtes pris sans carte d'identification, non seulement vous perdrez un membre de votre équipe, mais également un peu de confiance en vous. CONSEIL : Les prisonniers capturés peuvent être utiles dans ce cas.

Pendant cette mission, un bon sens de l'orientation ne suffit pas. En effet, des flammes acides, des eaux d'égout non traitées, de la vapeur brûlante, du courant à haute tension et des gaz toxiques entraveront votre progression partout. Vous devez avoir suffisamment de présence d'esprit pour détecter des commutateurs capables de désarmer des engins nuisibles (des murs écraseurs d'os, par exemple).

Mais voici quand même quelques bonnes nouvelles. Vous disposez de trois agents -Max, Grant et Nicholas- que vous pouvez choisir en fonction de la situation à laquelle vous vous trouvez confronté. Chacun est équipé de deux catégories d'armes que vous pouvez échanger selon l'environnement. Après avoir évalué les dangers qui vous menacent, vous devez choisir l'agent aux talents adéquats.

Chaque fois que votre agent est atteint par des balles ennemies ou tombe dans un piège, son Compteur de Vie diminue. Un agent est mis hors jeu quand son Compteur de Vie est épuisé, qu'il est heurté par une voiture, tombe à l'eau ou est précipité dans un puits ou un ravin caché.

Quand un agent a mordu la poussière, l'agent disponible suivant (en allant de gauche à droite) entre en action. (REMARQUE : Les agents sont affichés dans la partie inférieure droite de l'écran.) Cependant, si vous parvenez à franchir avec succès une zone dans sa totalité, les agents mis hors de combat rejoindront vos forces au début de la zone suivante.

La mise hors de combat de vos trois agents sonne votre fin et celle de votre équipe FMI. Vous pouvez néanmoins vous rattraper en choisissant le Mode Continue (voir page 10 pour plus de détails) afin de recommencer au début de la zone où votre dernier agent a trouvé la mort.

Au fait, si vous commencez à vous sentir dans la peau d'un cobaye de laboratoire perdu dans six labyrinthes exaspérants, n'oubliez pas que vous auriez pu REFUSER cette mission! Heureusement pour le Monde, vous êtes un agent costaud et courageux, qui se surpasse en face de tels dangers... N'est-ce-pas?... Nous nous sommes bien compris!

TRAVERSEZ AU VERT, PAS ENTRE LES FEUX (REMARQUE SUR LES PIETONS)

Au premier niveau de la zone 1 (la rue), il y a quelques piétons qui n'attaqueront pas vos agents. Ce sont des citoyens ordinaires, aussi ne tenez pas compte de leurs achats effrénés. Si l'un de vos agents fait de l'excès de zèle et attaque un de ces passants, l'hélicoptère de la police gardera cet agent en détention jusqu'à ce que vous arriviez à la zone suivante.

REMARQUE : La seule fois où vous devrez intervenir sur l'un de ces petits ennemis, c'est lorsqu'il se mettra à crier et commencera à vous poursuivre en brandissant son parapluie.

VOS AGENTS SPECIAUX

Vous avez tout intérêt à connaître ces personnages comme la paume de votre main. Ils sont vos yeux, vos oreilles et, ce qui est très important, votre doigt qui appuie sur la gâchette. Chacun de ces agents est muni d'une arme A et B dans laquelle il est spécialisé. En tant que membre de la FMI, il est de votre devoir de connaître de mémoire les méthodes d'attaque de chaque agent.

Max "Ride Like The Wind" Harte (Vif come le Vent)

Max est très rapide et athlétique. Cependant, cette mission l'oblige à porter de lourds habits de protection qui le ralentissent considérablement.

Son arme de catégorie A est un fusil. Son arsenal de catégorie B se compose de 10 bombes télécommandées à fragmentation. Appuyez une fois sur le Bouton B pour les amorcer, une fois encore pour les faire exploser.

Grant "The Gazelle" Collier (La Gazelle)

La Gazelle est un génie en électronique et en ingénierie qui a laissé tomber l'Institut Supérieur d'Electricité pour les Déshérités. Grant a tourné ses immenses talents contre les forces du Mal en s'engageant dans l'IMF au printemps dernier. C'est le plus rapide des trois agents.

Il préfère donner de sa personne, donc son arme de catégorie A est un poing. Ses armes de catégorie B sont constituées de 10 bombes à gaz somnifère qui plongent les ennemis dans un profond sommeil pour une durée limitée (malheureusement elles ne sont pas efficaces sur tout le monde). Appuyez sur le Bouton B pour amorcer les bombes et une fois encore pour libérer leur gaz anesthésiant (de la sominexide).

Nicholas "Hide the Shakespeare" Black (Cachez Shakespeare)
Nicholas est un professeur d'art dramatique et également un maître en imitation de voix et d'expressions faciales. Il s'est tordu une cheville au cours d'une audition dans une université et maintenant il doit déambuler avec soin (une façon qu'ont les acteurs de dire marcher lentement).

Australien de naissance, Nick préfère le boomerang comme arme de catégorie A. Son arme de catégorie B n'est pas une arme en réalité, mais un ensemble de déguisements pouvant être utilisés jusqu'à cinq fois. Quand il se déplace incognito, ses adversaires ne peuvent pas l'identifier pendant quelque temps.

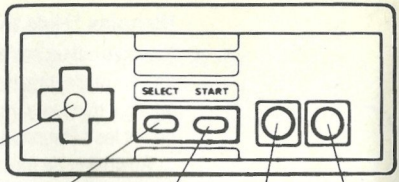
Jim "Please Don't Call Me Digger" Phelps (Ne m'appelez pas mon pote)
Jimbo est le chef de l'équipe FMI. Il organise l'équipe en vue de cette mission, planifie les attaques et déclenche les actions. Il est fou de Shannon pour qui il luttera de toutes ses forces (et de celles de l'équipe).

Shannon "Quasar Search" Reed (A la Recherche des Quasars)
Shannon est la toute dernière recrue de l'équipe FMI. Elle est belle; elle faisait partie de la police et d'une équipe de pentathlon; elle connaît aussi le milieu des médias. Pour cette mission, elle s'est fait passer pour la secrétaire personnelle du Docteur O, mais, en fait, vous connaissez la suite.

UN MOT AU SUJET DU MYSTERIEUX DOCTEUR O

Le Docteur O est connu dans le monde entier pour ses prouesses intellectuelles et ses excentricités. Il venait de terminer la programmation du tout dernier système de défense militaire quand son petit déjeuner fut brutalement interrompu (c'est un repas qu'il ne manque jamais car, en tant que docteur, il sait à quel point il est important de débuter la journée en consommant beaucoup de fibres, de vitamines et de caféine).

CONDUITE DE VOTRE MISSION



Manette Multidirectionnelle | Bouton Select | Bouton Start | Bouton B | Bouton A

POUR COMMENCER...

Au cours de la séance d'ouverture, appuyez soit sur le Bouton Start, soit sur le Bouton Select pour passer à l'écran Titre. En vous servant du Bouton Select, choisissez Start (Début) ou Continue (Continuation). Appuyez sur le Bouton Start et le jeu démarre.

Une fois que le jeu a débuté, déplacez vos agents à l'aide de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton A pour attaquer avec vos armes de catégorie A. Vous pouvez également utiliser le Bouton A pour supprimer les fenêtres de dialogue que vous rencontrerez. Néanmoins soyez prudent dans vos suppressions, car le renseignement peut être vital. Utilisez le Bouton B pour attaquer avec les armes de catégorie B. (Mais n'oubliez pas qu'à un moment donné le nombre d'armes disponibles de catégorie B est limité).

REMARQUE: Dans la Zone 2 (les canaux de Venise), vous piloterez une vedette Killcraft. L'arme sur le pont est un canon de type Bass Master. Appuyez sur le Bouton A pour faire feu. Dans la Zone 5 (Guerre de montagne), votre agent sera équipé de bâtons de ski IMF de fabrication spéciale. Appuyez sur le Bouton A pour attaquer à gauche et sur le Bouton B pour attaquer à droite.
Pendant les scènes d'escalier, vous pouvez monter ou descendre en utilisant la manette multidirectionnelle ou les Boutons A et B.

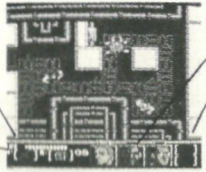
POUR CHANGER D'IDENTITE

Appuyez sur le Bouton Start pour interrompre le jeu (Pause) en cours. Tandis que le jeu est interrompu, déplacez la manette multidirectionnelle sur la Gauche ou sur la Droite pour changer d'agents (dans les zones de défilement normal exclusivement). Après avoir choisi votre agent, appuyez sur le Bouton Start pour reprendre la mission.

QUELQUES MOTS SUR LE DEFILE...

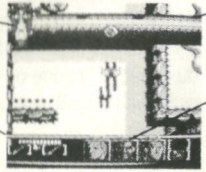
Le jeu se compose de six zones, et les zones 1 et 6 de deux niveaux chacune. Le défilement normal (quand vous pouvez changer d'agents en fonction de la situation) a lieu dans les zones 1, 3, 4 et 6. Le défilement automatique se produit lorsque vos trois agents se trouvent dans le jeu au même moment. C'est alors Un pour tous et Tous pour un! Vous rencontrerez ce cas dans les zones 2 et 5. N'oubliez pas: lorsque vos agents perdent la vie, c'est la fin ET du jeu ET du monde!

VOYEZ CE QUI SE PASSE A L'ECRAN 1 (ECRAN A DEFILE NORMAL).



LE DEUXIEME ECRAN EST UN VRAI BIJOU! (IL S'AGIT D'UN ECRAN A DEFILE AUTOMATIQUE).

RIEN DE TEL QU'UNE JOURNEE SUR LES PENTES (AUTRE EXEMPLE D'ECRAN A DEFILE AUTOMATIQUE).

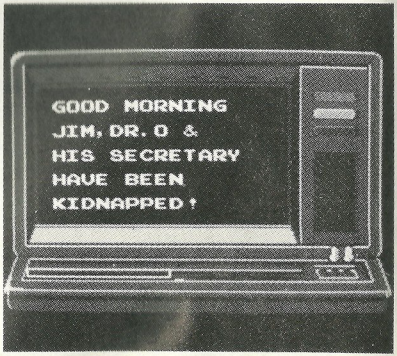


ECRAN MOT DE PASSE

Pour obtenir votre mot de passe secret à la fin du jeu, choisissez Password (Mot de Passe) à l'aide du Bouton Select, et appuyez ensuite sur le Bouton Start. Le mot de passe correspondant à la zone où le jeu s'est terminé vient s'afficher à l'écran. Quand vous reprendrez votre mission, choisissez le mode Continuation sur l'écran Titre et entrez votre mot de passe. Vous pourrez ainsi démarrer une nouvelle mission à partir de la zone dans laquelle votre dernier agent a péri. (N'oubliez pas de noter votre mot de passe et de le mettre en lieu sûr. C'est l'ABC du métier pour un agent de votre trempe!)

COMMENT ENTRER VOTRE MOT DE PASSE

Choisissez les lettres de votre mot de passe en appuyant sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur Gauche ou sur Droite pour déplacer le curseur et modifier la position des lettres. Après avoir introduit votre mot de passe, appuyez sur le Bouton A et votre mission reprendra à partir de la zone dans laquelle votre dernier agent a perdu la vie. Si le mot de passe que vous introduisez est erroné, le jeu ne démarre pas. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran Titre... et essayez à nouveau.



COMMENT CONTINUER

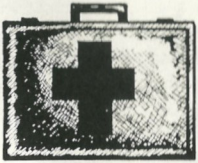
Pour poursuivre le jeu après que tous vos agents ont été abattus, utilisez le Bouton Select lorsqu'apparaît l'écran Fin du Jeu (Game Over). Choisissez le mode Continuation et vous reprendrez à partir du début de la zone où la mission s'était achevée. Après avoir fait votre choix, appuyez sur le Bouton Start.

RESTER EN VIE! RESTER EN VIE!

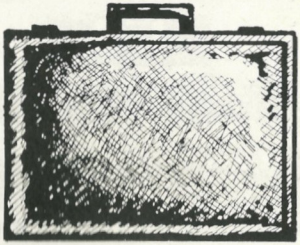
Certains articles vous sont nécessaires pour poursuivre votre mission. Ils servent également à rétablir les Compteurs de Vie de vos agents.

Vous pouvez vous en emparer en fouillant les prisonniers de guerre que vous avez capturés. Vous les trouverez également dans des endroits top secrets tout au long de votre mission.

Cartes d'Identification Personnelle
Ces cartes sont nécessaires pour franchir les points de contrôle d'identification dans chaque zone.

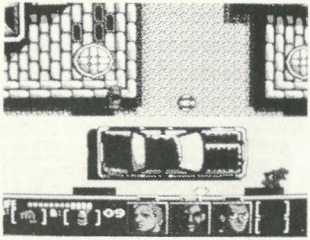


Trousse de Survie
Sert à regonfler l'énergie d'un agent (Compteur de Vie). Seul le Compteur de Vie de l'agent qui trouve cet article sera rétabli.

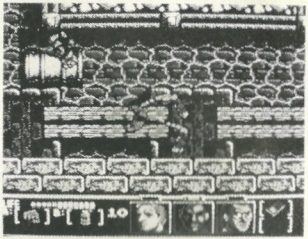


Attaché-case secret
Vous aurez besoin de cet article pour réapprovisionner votre agent en armes de catégorie B. Tout agent qui trouvera cet attaché-case recevra sa valeur maximale.

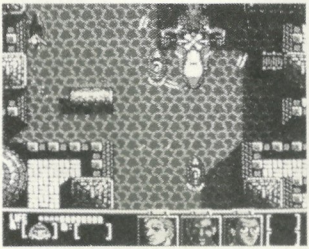
LES NIVEAUX LES PLUS IMPORTANTS



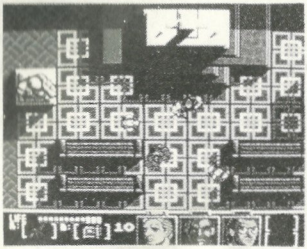
Zone 1. Niveau 1
Les rues de Moscou ne sont pas si désertes que ça. (Cherchez les flèches blanches qui vous guideront vers les salles importantes.)



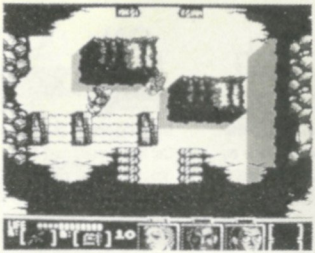
Zone 1. Niveau 2
Descente dans les profondeurs de l'ancienne usine Joseph Staline de traitement des eaux d'égout.



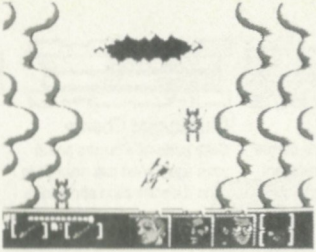
Zone 2
La moiteur des canaux de Venise.



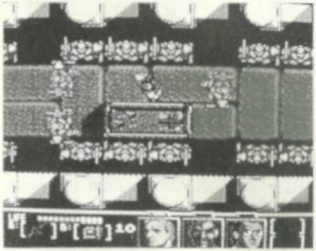
Zone 3
Les Temples à corridors de Berlin Est.



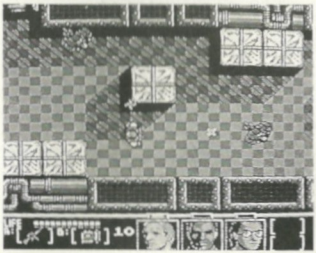
Zone 4
La chaîne de montagnes perse et le camp des prisonniers (ouvert toute l'année).



Zone 5
Ces fameuses Alpes suisses (où les montagnes résonnent du claquement des balles).



Zone 6. Niveau 1
Crumball Harbor au large des côtes de Chypre.

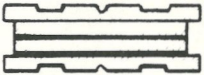


Zone 6. Niveau 2
Coups de feu le long du quai de la baie.

LES CHOSES DONT IL FAUT SE MEFIER

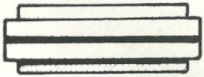
Rideaux de Fer

Il y a des portes à sens unique et à double sens. Votre agent doit les traverser à partir du côté peint en orange.



Checkpoint Charlie

Cette porte ne s'ouvrira pas si votre agent n'est pas muni de la carte d'identification appropriée.

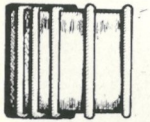


Composez des Roubles

Cette porte peut être ouverte au moyen d'un cadran. Cependant votre agent ne pourra l'ouvrir que s'il dispose des connaissances électroniques voulues. Appuyez sur Bas ou sur Haut de la manette multidirectionnelle pour changer les chiffres. Appuyez ensuite sur Droite ou sur Gauche pour modifier la position des chiffres introduits.

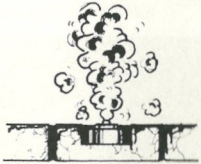
Interrupteur de sécurité

Cet interrupteur sert à désamorcer les pièges et les embûches. Les différents types d'interrupteurs sont affichés dans la fenêtre au bas de l'écran.



Un souffle d'air chaud

Un vent très fort souffle à partir de cette turbine, rendant tout déplacement pratiquement impossible.

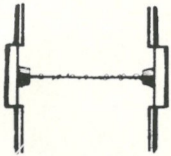


Chambre à gaz toxique

Dirigez accidentellement vos agents à l'intérieur de cette chambre, et ils deviendront fous.

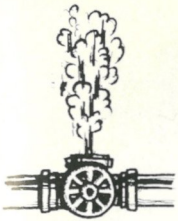
Caméra Espion

Si un agent est repéré par l'un de ces dispositifs, une sonnette retentit et l'agent est promptement enfermé dans la pièce où il se trouve. Ensuite, il doit affronter Iron Claw (Pince d'acier) toujours assoiffé de sang.



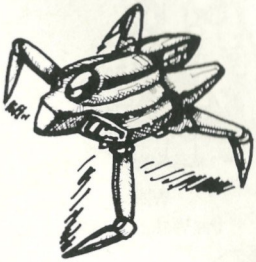
Sensation Nouvelle

Si un agent entre en contact avec l'une de ces choses, il aura droit au même sort que s'il avait voulu faire joujou avec la Caméra Espion.



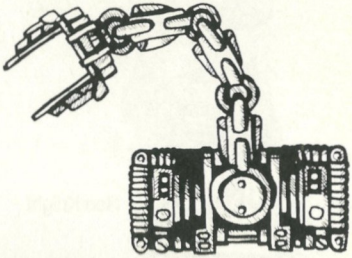
Autocuiseur

Avez-vous déjà été brûlé par de la vapeur, effrayant hein? Ce n'est pas drôle du tout, alors évitez-le à tout prix.



Vigie Robot

Si un agent est repéré par une Vigie Robot, vous allez avoir des tas d'ennuis. Pensez à la Caméra Espion ou à la Sensation Nouvelle pour vous faire une idée de ce qui vous attend.



Guerrier Robot

Il n'est pas possible d'échapper aux griffes d'un guerrier robot. Votre agent sera immédiatement capturé et mis hors de combat.

Zone holographique

Ce dispositif projette des images à trois dimensions. Un agent ne pourra pas avancer tant qu'il n'aura pas désarmé cette horreur. (Croyez-nous, les visions sont vraiment effroyables!)

Trappes cachées

Si vous dirigez un agent sur une trappe cachée, il tombera sur le sol en dessous. S'il tombe dans un trou qui n'est pas caché, il sera mis hors de combat. (Il faut le voir pour y croire!)

FACE A FACE AVEC L'ADVERSAIRE

Neo Knight

Willie
the Water Demon

Slash
Stiletto

The Iron Claw

Fido T. Flamethrower

Guido,
the Gondola Gangster

Jorgé Burns

Sigfried
Sniper

Blitz
Blizzardski

Jean Claude
Killer

Pistol Pete
Piranovich

CONSEILS D'UTILISATION

- Cette cartouche PALCOM est un module électronique de précision comprenant des circuits délicats. Evitez de la ranger dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Ne la démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

- Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Je bent nu de trotse bezitter van PALCOM's oorspronkelijke versie van Mission: Impossible™ voor het Nintendo Entertainment System. Lees de hierna volgende instructies goed door voordat je je aan deze gevaarlijke missie waagt.

INHOUD

INLEIDING/HOE JE HET SPEELT *36*
JE AGENTEN *38*
HOE JE JE MISSIE UITVOERT *40*
WEL OF NIET HET BEELD LATEN VERSCHUIVEN *41*
PASWOORDEN/HOE JE DOORGAAT *42*
IN LEVEN BLIJVEN *43*
JE MOEILIJKSTE LEVENSFASEN *44*
WAARVOOR JE MOET UITKIJKEN *46*
VAN AANGEZICHT TOT AANGEZICHT MET DE VIJAND *48*
BEHANDEL JE PALCOM CASSETTE MET ZORG *50*

DURF JE DEZE MISSIE AAN?

Sinds de roemruchte Lindberg-zaak heeft geen andere ontvoering zo de aandacht getrokken als die van Doctor "O". Het schijnt dat dit wereldberoemde geniale brein achter het defensie-systeem van de V.S. aan zijn "hersencellen"-ontbijt (eierpoeder met druivesap) zat, toen hij en zijn aantrekkelijke secretaresse Shannon zonder pardon werden meegevoerd door de Sinistere Zeven.

Maar deze waren niet bekend met het opzienbarende feit dat Shannon niet alleen een uitstekende stenografe was, maar tevens een agente van de "Impossible Mission Force" (IMF) die tot taak had de goede Doctor te beschermen. Heel vaardig en gewiekst heeft zij een geheime code weten te verzenden met aanwijzingen over de plaats waar zij worden vastgehouden.

Maar voordat jij en je team van speciale agenten elkaar kunnen feliciteren, moet je eerst het gevecht van man tegen man aangaan tegen geboefte als Slash Stiletto en Jean Claude Killer. Bovendien moet je je sluipend een weg banen door zes moordende doolhoven vol ondergronds krijgsgewoel, die zich even buiten de kust van Cyprus bevinden, en afdalingen per ski maken in de Zwitserse Alpen, waarbij je met handgranaten wordt bestookt. In de dodelijke doolhoven bevinden zich tevens spionage-zones!

Voordat je "Joepie!" jodelt moet je goed beseffen dat je drie verschillende spionnen onder je hoede hebt: Max, Grant en Nicholas, elk met speciale talenten en hulpmiddelen (zoals razendsnel van vermomming wisselen en op afstand bediende bommen). Die zal je nodig hebben om bijtende vlammen, giftige gaskamers en nog veel, veel meer te overleven.

Ga je gang maar. Zet je leven maar op het spel en aanvaard deze schijnbaar onmogelijke opdracht. Anders wordt de goede Doctor net zolang gemarteld tot hij alle geheimen van het Amerikaanse defensiesysteem prijsgeeft, waardoor onze planeet dinsdag over een week in een paddestoelwolk zal verdwijnen).

HOE JE HET SPEELT (ZELFS GEHEIME AGENTEN HEBBEN ZO HUN REGELS)

Jij moet zo snel mogelijk Dr. O en Shannon uit de klauwen van de Sinistere Zeven zien te redden. Daarna moet je achter het motief voor deze ontvoering zien te komen en verijdelen dat deze internationale terroristen hun duivelse plan uitvoeren.

Terwijl je je door elk gebied heenknokt, moet je informatie en vitale identiteitskaarten verzamelen. Raak je de weg kwijt of word je gevangen genomen zonder zo'n identiteitskaart, dan verlies je niet alleen een lid van je team maar ook een beetje zelfvertrouwen. TIP: Gevangenen kunnen je hier goed van pas komen.

Tijdens deze missie heb je ook een goed richtinggevoel nodig. Want hoe je je ook wendt of keert, overal word je tegengehouden door bijtende vlammen, rioolafval, kokendhete stoom, zware electrische stroomstoten en gifgas. Je moet voortdurend uitkijken naar speciale schakelaars waarmee allerlei apparaten die je kunnen verwonden (zoals botten-verbrijzelende muren) kunnen worden uitgezet.

Nu het goede nieuws: Je kunt kiezen uit drie agenten die je afhankelijk van de situatie kunt inzetten: Max, Grant en Nicholas. Elk van hen heeft twee soorten wapens die al naar gelang de omstandigheden kunnen worden omgewisseld. Nadat je je probleem hebt bestudeerd moet je de juiste agent met het juiste talent uitkiezen.

Steeds als één van je agenten door een vijandelijke kogel wordt geraakt of in een val loopt, loopt zijn Levensmeter een beetje terug. Als die meter op nul komt te staan, of als een agent door een auto wordt geraakt, in het water valt dan wel in een verborgen gat of dal tuimelt, is het met hem gedaan.

Zodra er een agent wordt uitgeschakeld, gaat de volgende in de rij (van links naar rechts) aan het spel deelnemen. (N.B.: De agenten zie je rechts onderin je scherm). Slaag je erin helemaal door een bepaald gebied heen te komen, dan worden de uitgeschakelde agenten in het volgende gebied weer bij je team gevoegd.

Worden alle drie je agenten uitgeschakeld, dan is het afgelopen met jou en je IMF-team. Je krijgt echter nog een kans als je de "Continu Mode" kiest (zie pag. 10). Daardoor kun je weer opnieuw starten aan het begin van het gebied waar je laatste agent werd uitgeschakeld.

O, ja... als je je net een laboratoriumrat gaat voelen terwijl je je door zes gekmakende doolhoven heenworstelt, realiseer je dan wel dat je NEE had kunnen zeggen tegen deze missie. Maar gelukkig voor de wereld ben je een grote, sterke agent die van dit soort gevaren geniet... nietwaar?

OVER ONSCHULDIGE EN GEVAARLIJKE VOETGANGERS GESPROKEN...

In de eerste fase van gebied 1 (de straat) tref je een aantal voetgangers aan die jouw agenten *niet* aanvallen. Dat zijn gewone winkelende burgers waar je je niets van hoeft aan te trekken. Als één van je agenten overijverig wordt en zo'n wandelaar aanvalt, wordt hij door de politiehelicopter meegenomen en uitgeschakeld tot je het volgende gebied bereikt.

N.B. De enige keer dat je je vijanden overhoop moet zien te schieten is als zij gaan schreeuwen en je gaan achtervolgen met hun Uzi-paraplu's.

JE AGENTEN

Zorg er maar voor dat je deze mensen beter leert kennen dan de achterkant van je hand. Zij zijn je ogen, je oren en, wat nog het belangrijkst is, de vingers aan je trekker. Elk van hen heeft een A- en een B-wapen waarin hij of zij gespecialiseerd is. Als lid van de IMF is het je plicht de aanvalsmethoden van iedere agent uit je hoofd te leren.

Max "Rijdt Als de Wind" Harte

Max is zeer snel en atletisch. Maar tijdens deze missie moet hij zware beschermende kleding dragen, waardoor hij nauwelijks sneller vooruit komt dan een schildpad.

Zijn A-wapen is een geweer. Zijn B-arsenaal bestaat uit tien clusterbommen met afstandsbediening. Druk eenmaal op de B knop om deze op scherp te zetten en dan nog een keer om ze te laten ontploffen.

Grant "De Gazelle" Collier

De Gazelle is een natuurtalent op het gebied van electronica en techniek die voortijdig de Hogeschool voor Electronica voor de Behoeftigen heeft moeten verlaten. Toen is Grant zijn grote aanleg voor electronica gaan inzetten tegen de machten van het kwaad door zich vorig voorjaar bij de IMF aan te sluiten. Hij is de snelste van de drie agenten.

Het liefst gebruikt hij zijn vuisten. Dat zijn dus zijn A-wapens. Zijn B-wapens zijn tien slaapgasbommen die de vijand korte tijd in een diepe sluimertoestand brengen (helaas werken ze niet tegen iedereen). Druk op de B knop om de bommen op scherp te zetten en dan nog een keer om het slaapgas vrij te maken.

Nicholas "Verstop de Shakespeare" Black

Nicholas is docent toneelkunst en tevens een meester in het vermommen en in het verdraaien van zijn stem. Tijdens een auditie op de universiteit heeft hij zijn enkel verdraaid, waardoor hij nu moeizaam voortstrompelt.
Hij is van huis uit Australiër en gebruikt daarom een boemerang als zijn A-wapen. Zijn B-wapen is in feite helemaal geen wapen, maar een set vermommingen die tot vijf keer toe kan worden gebruikt. Als hij vermomd is kunnen zijn vijanden hem korte tijd niet herkennen.

Jim "Noem me Alsjeblieft Geen Digger" Phelps

Jim is de leider van het IMF-team. Hij organiseert het team voor deze missie, plant de aanvallen en stuurt zijn mensen op pad. Hij is ook smoorverliefd op Shannon en zal dan ook al zijn krachten (en die van zijn team) voor haar inzetten.

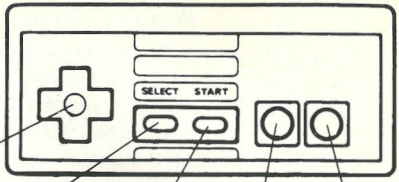
Shannon "Quasar-Zoekster" Reed

Shannon is het nieuwste lid van het IMF-team: een beeldschone ex-achtkampster en -politie-agente die ook nog bij de omroep heeft gewerkt. Tijdens deze missie doet zij zich voor als de persoonlijke secretaresse van Dr. O, maar... nou ja, de rest weet je al.

EEN KORT WOORD OVER DE MYSTERIEUZE DOCTOR O

Dr. O is overal ter wereld bekend om zijn ongelooflijke intellect en zijn excentrieke gedrag. Vlak voordat hij zo ruw werd gestoord tijdens zijn ontbijt (een maaltijd die hij nooit overslaat omdat hij als doctor weet hoe belangrijk het is je dag te beginnen met veel vezels, vitaminen en cafeïne) was hij net gereed gekomen met het programmeren van het nieuwste militaire defensie-systeem.

HOE JE JE MISSIE UITVOERT



Vierpuntsdruktoets Selectknop Startknop B knop A knop

BIJ HET BEGIN...

Druk tijdens de openingsdemonstratie op de Startknop of de Selectknop om in het titelscherm te komen. Gebruik de Selectknop om voor "Start" of "Continue" te kiezen. Als je daarna op de Startknop drukt, begint het spel.

Is het spel eenmaal begonnen, gebruik dan de Vierpuntsdruktoets om de agenten te verplaatsen. Gebruik de A knop om met je A-wapens aan te vallen. Je kunt de A knop ook gebruiken om de conversatievensters die je tegenkomt te sluiten. Maar kijk eerst goed wat daarop staat, want die informatie kan heel belangrijk zijn. Gebruik de B knop om met B-wapens aan te vallen. (Denk eraan dat het aantal B-wapens waarover je op ieder moment kunt beschikken beperkt is).

N.B. In gebied 2 (de kanalen van Venetië) bestuur je een Killcraft raceboot met een Bass Master Kanon op het dek. Druk op de A knop om hiermee te vuren. In gebied 5 (de Oorlogszone in de Alpen) beschikt je agent over speciaal vervaardigde IMF-skistokken. Druk op de A knop om links aan te vallen en op de B knop om rechts aan te vallen.

Tijdens de scènes op de trappen kun je de Vierpuntsdruktoets of de A en de B knop gebruiken om naar boven of naar beneden te gaan.

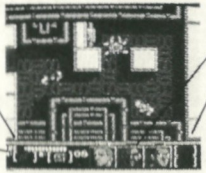
HOE JE JE IDENTITEIT VERANDERT

Druk op de Startknop om midden in het spel te pauzeren. Terwijl het spel stilstaat, druk je links of rechts op de Vierpuntsdruktoets om van agent te wisselen (alleen in de gewone verschuivende gebieden). Nadat je een agent hebt uitgekozen druk je opnieuw op de Startknop om je missie voort te zetten.

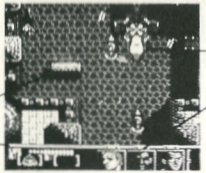
WEL OF NIET HET BEELD LATEN VERSCHUIVEN

Dit spel bevat zes gebieden, waarbij de gebieden 1 en 6 uit twee stadia bestaan. De normale beeldwisseling (waar je afhankelijk van de situatie van agenten kunt wisselen) vindt plaats in de gebieden 1, 3, 4 en 6. Als alle drie je agenten tegelijk in beeld zijn, verschuift het beeld automatisch. Dan is het één voor allen, allen voor één. Dat gebeurt in de gebieden 2 en 5. Vergeet niet dat zowel de wereld als het spel eindigen zodra je agenten omkomen.

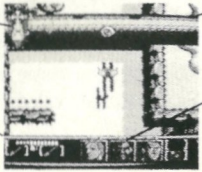
KIJK EENS WAT ER ACHTER SCHERM 1 ZIT! (VOORBEELD VAN EEN NORMAAL VERSCHUIVEND SCHERM)



HET TWEEDE SCHERM IS WERKELIJK EEN PLAATJE! (VOORBEELD VAN EEN AUTOMATISCH VERSCHUIVEND SCHERM)



ER GAAT NIETS BOVEN EEN DAG OP DE SKIPISTES (NOG EEN VOORBEELD VAN EEN AUTOMATISCH VERSCHUIVEND SCHERM)

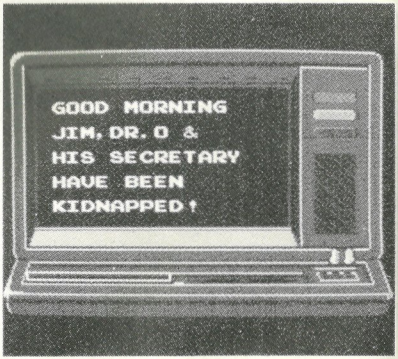


HET PASWOORDENSCHERM

Om na het spelen een geheime paswoordcode te krijgen, moet je met de Selectknop een paswoord uitkiezen en daarna op de Startknop drukken. Op het scherm verschijnt dan het paswoord voor het gebied waar het spel is geëindigd. Als je de volgende keer je missie wilt vervolgen, kies je op het Titelscherm voor "Continue" en voer je je paswoord in. Hierdoor kun je met een nieuwe missie beginnen vanaf het begin van het gebied waar je laatste agent is omgekomen. (Vergeet niet dat paswoord op te schrijven en goed te bewaren! Maar voor een agent van jouw kaliber spreekt dat natuurlijk vanzelf.)

HOE JE JE PASWOORD INVOERT

Gebruik de boven- en onderkant van de Vierpuntsdruktoets om de letters van het paswoord te kiezen en de linker- en rechterkant van deze toets om iedere letter op zijn plaats te zetten. Na het invoeren van je paswoord druk je op de A knop, waarna je je missie kunt vervolgen vanuit hetzelfde gebied waar je laatste agent is omgekomen. Vergis je je bij het invoeren van een paswoord, dan wil het spel niet starten. Druk dan op de B knop om terug te gaan naar het titelscherm... en blijf het proberen!



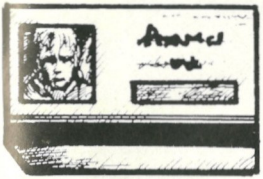
HOE JE HET SPEL HERVAT

Om nadat al je agenten zijn uitgeschakeld weer te kunnen doorspelen, druk je op de Selectknop zodra je het "Game Over" scherm ziet. Kies voor "Continue" en je begint weer aan het begin van het gebied waar de missie werd afgebroken. Heb je eenmaal je keus gemaakt, druk dan op de Startknop.

IN LEVEN BLIJVEN!

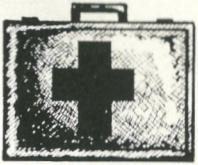
Om je missie te kunnen voltooien heb je bepaalde voorwerpen nodig. Die zijn ook van belang om de stand van de Levensmeter van je agenten weer op peil te brengen.

Je kunt deze voorwerpen bemachtigen door krijgsgevangenen te fouilleren, maar je vindt ze ook in supergeheime plaatsen waar je tijdens je missie terecht komt.



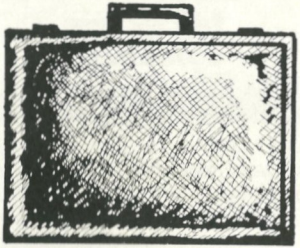
Persoonlijke Identiteitskaart

Identiteits-kaarten zijn nodig om door de controleposten in elk gebied heen te komen.



Medicijnkist

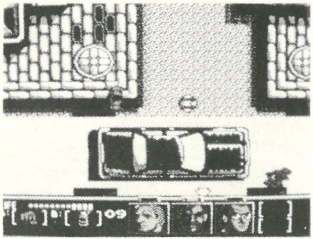
Helpt om een agent weer nieuwe energie te geven (Levensmeter). Alleen de Levensmeter van de agent die deze kist vindt wordt weer hersteld.



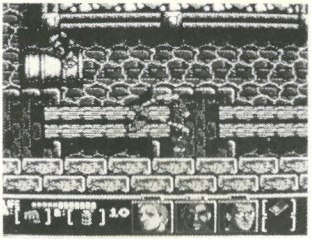
Diplomatenkoffer

Deze heb je nodig om de voorraad B-wapens van je agent weer aan te vullen. De agent die hem vindt krijgt de maximale waarde ervan.

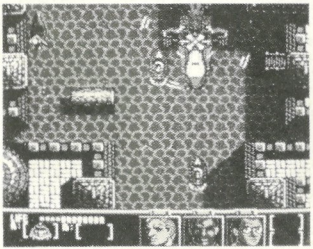
JE MOEILIJKSTE LEVENSFASEN



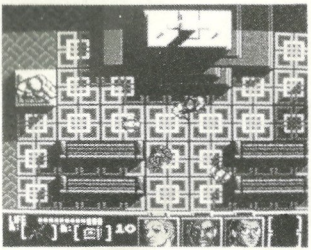
Gebied 1, Level 1
De bepaald niet zo stille straten van Moskou. (Let op de witte pijlen die je naar belangrijke ruimtes wijzen.)



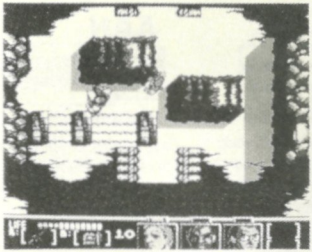
Gebied 1, Level 2
In de buurt van de oude Josef Stalin Rioolzuiveringsinstallatie (naast Pee-Uski).



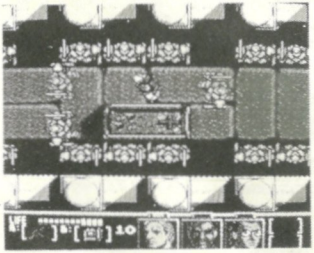
Gebied 2
De klamme kanalen van Venetië.



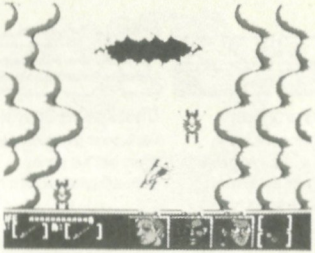
Gebied 3
De Syrinx-tempels in Oost-Berlijn.



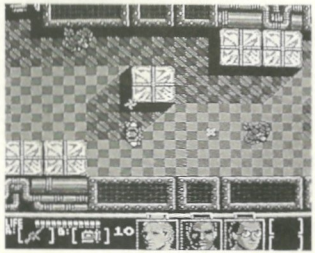
Gebied 4
Het Perzische gebergte en het gevangenenkamp (het hele jaar geopend).



Gebied 6, Level 1
De Crumball-haven bij de kust van Cyprus.



Gebied 5
De beroemde Zwitserse Alpen (waar de hellingen weergalmen van het geluid van geweervuur).

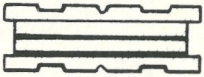


Gebied 6, Level 2
Vuurgevecht bij de haven in de baai.

WAARVOOR JE MOET UITKIJKEN

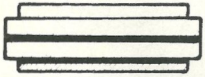
IJzeren Gordijnen

Er zijn hekken waar je van één kant door kunt en hekken waarbij dat van beide kanten mogelijk is. De agent moet er aan de oranje kant doorheen.



Checkpoint Charlie

Deze poort gaat niet open als je agent niet het juiste identiteitsbewijs bij zich heeft.

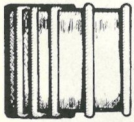


Draaien Voor Roebels

Deze poort gaat open met behulp van een draaischijf. Maar je agent krijgt hem niet open als hij niet voldoende verstand van electronica heeft. Druk op de boven- of onderkant van de Vierpuntsdruktoets om de getallen te veranderen. Verander vervolgens met de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets de invoerpositie.

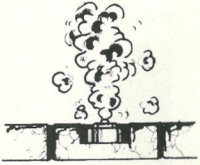
Veiligheids-schakelaar

Deze schakelaar wordt gebruikt om vallen en struikeldraden uit te schakelen. De verschillende typen schakelaars worden in het kader onderin het scherm getoond.



Een Stroom Hete Lucht

Uit dit ventiel komt een gloeiend-hete luchtstroom waardoor je er nauwelijks langs komt.

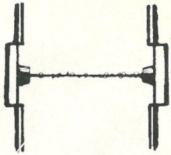


Giftige Gaskamer

Als je agenten hier per ongeluk in terecht komen, worden ze compleet gek.

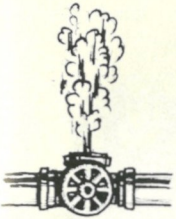
Spionnen-camera

Als een agent door zo'n camera wordt gesnapt, klinkt er een zoemer en wordt hij meteen in die kamer opgesloten. Dan moet hij het opnemen tegen de op bloed beluste IJzeren Klauw.



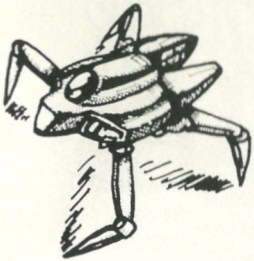
Nieuwe Sensatie

Als een agent er zo een aanraakt, krijgt hij dezelfde behandeling als bij de spionnen-camera.



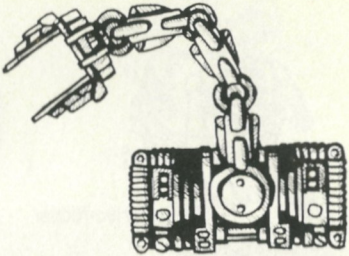
Snelkookpan

Heb je je ooit aan kokende stoom gebrand, bangerd? Dat is geen pretje, dus blijf er hoe dan ook bij uit de buurt.



Uitkijk-Robot

Als een agent wordt gesnapt door een Uitkijk-Robot, zit je behoorlijk in de problemen! Kijk onder de Spionnencamera of de Nieuwe Sensatie om een indruk te krijgen van wat je te wachten staat.



Robotstrijder

Je ontkomt niet aan de klauwen van een Robotstrijder. Je agent wordt meteen gevangen genomen en uit het spel gegooid.

Holografie-Zone

Dit apparaat projecteert driedimensionale beelden. Een agent komt niet verder voordat hij dit enge apparaat uitschakelt. (Het vertoont behoorlijk enge beelden, neem dat maar van ons aan!)

Verborgen Valkuilen

Als je agent in een Verborgen Valkuil terechtkomt, komt hij op de verdieping daaronder terecht. Als hij in een gat valt dat niet verborgen is, is het spel voor hem afgelopen. (Je moet het zien om het te geloven!)

VAN AANGEZICHT TOT AANGEZICHT MET DE VIJAND

Neo-Ridder

Willy de Waterduivel

Slash Stiletto

De IJzeren Klauw

Fido T. Vlammenwerper
(AKA: Steek 'm maar in de fik!)

Guido,
de Gondelgangster

Jorge Burns

Sigfried
Sluipschutter

Blitz
Blizzardski

Jean Claude
Killer

Pistolen-Pete
Piranovich

BEHANDEL JE PALCOM CASSETTE MET ZORG

- Deze PALCOM spelcassette is een precisieprodukt met zeer complexe electronica. Voorkom harde schokken of stoten en extreem hoge of lage temperaturen. Probeer nooit de cassette te openen of de buitenkant er af te halen.

- Raak de contacten niet aan en voorkom dat deze met water in contact komen, anders beschadig je de electronische onderdelen.

- Let er altijd op dat je computer UIT staat als je er een cassette indoet of uithaalt.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PALCOM™
SOFTWARE

©1990 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
MISSION: IMPOSSIBLE IS A TRADEMARK OF PARAMOUNT PICTURES.
PALCOM SOFTWARE LIMITED. AUTHORIZED USER.
INTENDED SOLELY FOR HOME USE. PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST IS STRICTLY PROHIBITED.
PALCOM SOFTWARE IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
UNDERLYING SOURCE CODE ©1991 KONAMI.

Printed in Japan
Imprimé au Japon